RVL-RZDP-ESP

2120241M2

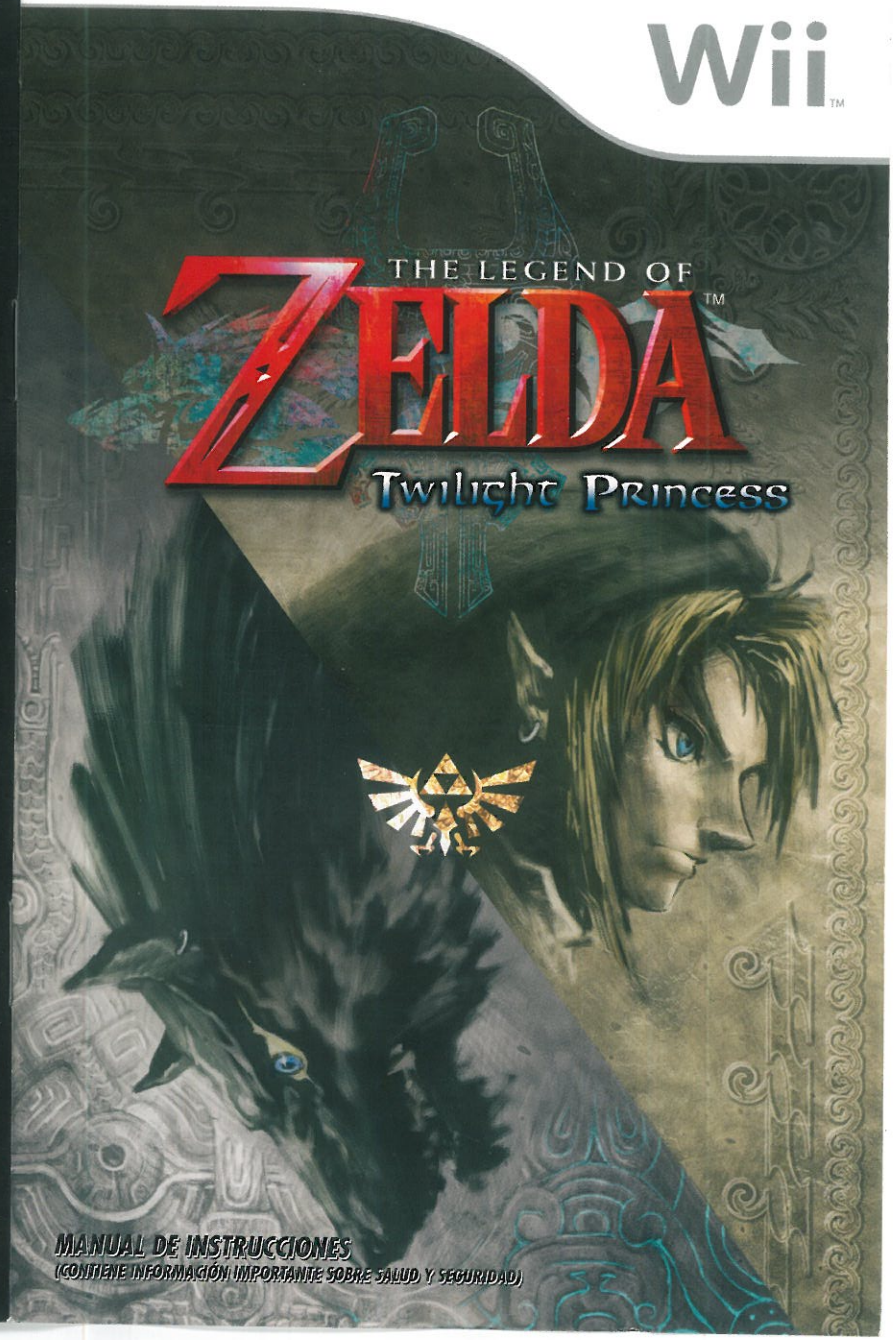
Nintendo®

PRINTED IN THE EU

Wii™

THE LEGEND OF ZELDA™

Twilight Princess



MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

Art.-Nr. 2120241M2 02/13 SH [0610/ESP/RVL]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir THE LEGEND OF ZELDA™: TWILIGHT PRINCESS para tu consola Wii™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®.

Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Guarda estos documentos como referencia.

1

Compatible con EDTV/HDTV

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

THIS GAME IS PRESENTED IN DOLBY® PRO LOGIC® II SURROUND SOUND. CONNECT YOUR GAME CONSOLE TO A SOUND SYSTEM WITH DOLBY PRO LOGIC, DOLBY PRO LOGIC II, OR DOLBY PRO LOGIC IIx DECODING TO EXPERIENCE THE EXCITEMENT OF SURROUND SOUND. YOU NEED TO ENABLE "SURROUND" IN THE SOUND SETTINGS OF THE GAME CONSOLE.

Nintendo® DOLBY PRO LOGIC II

© 2006 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

© 2006 NINTENDO.

Índice

Prólogo 4
Controles 6
Inicio 8
Pantallas del juego 11
Pantalla de colección 16
Acciones de Link 18
Objetos 26
Consejos para el aventurero . . 30
Pesca con señuelo 34
Créditos 36

Prólogo

En el extremo sur del Reino de Hyrule, rodeado de un paisaje idílico, se encuentra Ordon. La vida transcurre plácidamente en este pueblo de pastores de cabras. Uno de ellos, diestro jinete, es un joven lleno de sueños.
Su nombre es Link...

Link se ha ganado el amor y la confianza de sus vecinos por su buen carácter, y para los niños del pueblo es ya su auténtico líder. Últimamente, siempre que no tiene que cuidar de las cabras, se le ve practicando el arte de la espada con Moy, el espadachín del pueblo.

Un día, mientras enseña a los pequeños del pueblo con su espada de madera lo que había aprendido, aparece un extraño mono, un mono travieso y juguetón del que todo el pueblo hablaba últimamente. Los niños, envalentonados por las enseñanzas de Link, se van tras él y, cuando Link quiere darse cuenta, han desaparecido en el bosque. Para rescatarlos, Link tiene que enfrentarse ahora a un sinfín de monstruos que parecen haber invadido de repente el bosque.

El bosque siempre había sido un lugar seguro...

El día siguiente es un día muy importante para Link. Moy le ha pedido entregar en persona el obsequio de su pueblo a la familia real en el mismísimo Castillo de Hyrule, y debe ponerse en camino a lomos de su fiel yegua, Epona. Sin embargo, el día se tuerce cuando Ilia, su amiga de la infancia, descubre que Epona se ha hecho unos rasguños saltando vallas con Link. Ilia le recrimina a Link no cuidar como debe de su yegua y se lleva a Epona a la fuente del espíritu para curarla.

En la fuente, y con Epona ya curada, Ilia descubre lo que sucedió el día anterior en el bosque, y el valor que mostró Link. Se lo cuenta todo Iván, uno de los pequeños del pueblo. Al oírlo, el enfado de Ilia se convierte de repente en temor y en preocupación por el viaje que Link está a punto de iniciar... "Quiero que vuelvas sano y salvo", le dice, delatando quizás con esas palabras sus auténticos sentimientos.

Pero justo en ese instante...

Unos monstruos a lomos de jabalíes gigantes irrumpen en la fuente rompiendo el portón de la entrada. ¡Link, Ilia e Iván tratan de huir!

Un golpe tremendo deja a Link inconsciente. Cuando vuelve en sí, los monstruos han huido...

Y se han llevado a Iván y a Ilia con ellos...

Controles

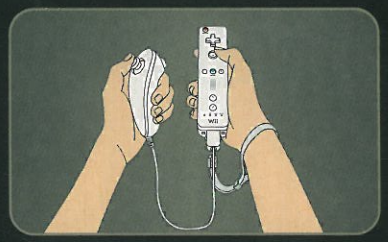
En esta sección se describe cómo usar el mando de Wii y el Nunchuk para jugar. Para obtener información más detallada, consulta la página en cuestión o lee atentamente las explicaciones que se dan en el propio juego.

Cómo sujetar los mandos

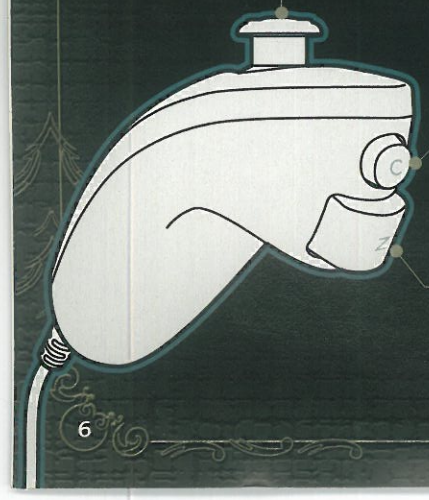
Sujeta los mandos como se muestra a la derecha.

Antes de comenzar a jugar, asegúrate de que la correa del mando de Wii esta bien sujeta a tu muñeca.

Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.



Nunchuk



Palanca de control

- Caminar • Correr • Nadar • Saltar → Página 18
- Seleccionar

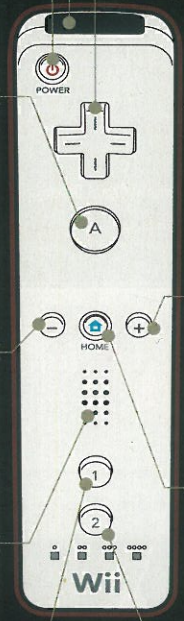
C

- Perspectiva en primera persona → Página 21

Z

- Fijar objetivo
- Centrar cámara detrás de Link → Página 18

Mando de Wii



Puntero

Botón POWER

- Encender y apagar (modo de espera) la consola Wii

A

- Hablar • Leer • Abrir • Coger • Tirar • Etc.
- Acciones mostradas en la parte inferior de la **pantalla de juego**
- Seleccionar objetos → Página 20

−

- Abrir el **inventario**
- Saltarse una secuencia (pulsa dos veces) → Página 13

Altavoz

- Reproduce efectos de sonido durante el juego

1

- Abrir el **mapa** → Página 14

Cruz de control

- Hablar con Midna → Página 25
- En el **inventario**, asignar objeto
- Cambiar objeto asignado a B → Página 26

B

- Usar el objeto asignado → Página 26

+

- Abrir la **pantalla de colección** → Página 16

Botón HOME

- Abrir el **menú HOME**

Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.

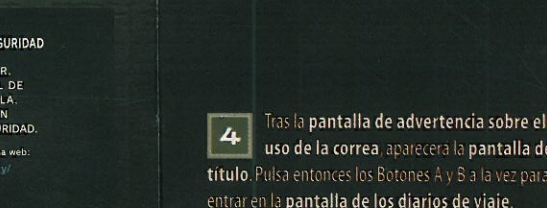
2

- Mostrar/Ocultar mapa → Página 11

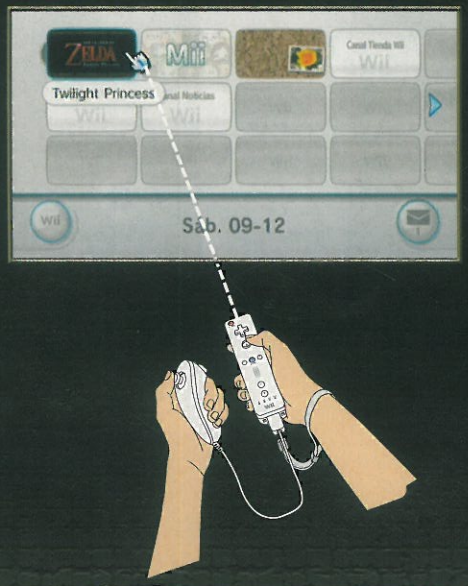
Inicio

1 Inserta el disco de The Legend of Zelda™: Twilight Princess correctamente en la ranura para discos de la consola Wii™. La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** que se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A.

Nota: También puedes insertar el disco de Wii cuando la consola esté encendida.

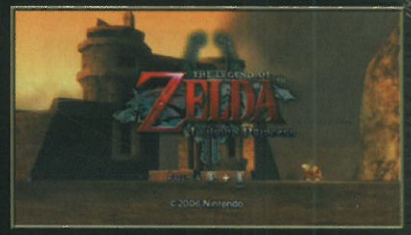


2 En la **pantalla del menú de Wii**, apunta al **Canal Disco** y pulsa el Botón A.



3 Se mostrará la **pantalla del canal**. Selecciona COMENZAR y pulsa el Botón A.

4 Tras la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**, aparecerá la **pantalla del título**. Pulsa entonces los Botones A y B a la vez para entrar en la **pantalla de los diarios de viaje**.



Selecciona un diario de viaje

Comenzar una nueva partida

Crea un archivo para el juego en la memoria de la consola Wii apuntando a SÍ y pulsando el Botón A cuando se te haga la pregunta correspondiente. A continuación, elige un NUEVO DIARIO DE VIAJE.

Para poder guardar los datos del juego, deberás tener un bloque libre en la memoria de la consola Wii.

Elige el nombre que tendrá tu personaje en el juego, y dale otro también a Epona si lo prefieres. Para elegir las letras, basta con apuntar a ellas y pulsar el Botón A.

Cuando hayas terminado, selecciona FIN y pasarás a la **pantalla de ajustes del televisor**. A continuación, comenzará el juego.

→ Página 10

Nota: También puedes usar la palanca de control para seleccionar diarios y letras.

Continuar la partida empezada

Para continuar un juego empezado, selecciona el diario de viaje correspondiente y elige COMENZAR.

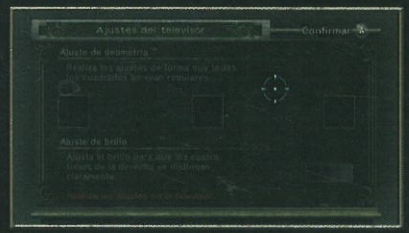
Información sobre la partida guardada

En la parte superior verás cuánta energía vital tienes, la hora en que guardaste la partida por última vez y el tiempo total jugado.

COPIAR	Copiar los datos a otro diario de viaje.
BORRAR	Borrar los datos guardados. Ten cuidado, una vez borrados, no podrás recuperarlos.
COMENZAR	Empezar a jugar.

Ajustes del televisor

Usa esta pantalla para realizar los ajustes de geometría y brillo que sean necesarios para disfrutar al máximo de las imágenes del juego. Realiza los ajustes directamente en tu televisor, tomando como referencia esta pantalla. Para jugar usando el formato de pantalla 16:9, selecciona dicho formato en la consola Wii y cambia también el formato en tu televisor. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.



Pantallas del juego

Echa un vistazo aquí a la información a la que podrás acceder desde la **pantalla de juego**, como el **inventario** o el **mapa**.

Pantalla de juego

La información que aparece en la **pantalla de juego** cambia según la situación para mostrarte qué acciones puedes realizar en el lugar en el que estás, el estado de distintos indicadores, etc.

Energía vital

Irás perdiendo energía vital conforme vayas sufriendo daño, ya sea por los ataques del enemigo o porque te caigas por precipicios o sitios muy altos.

Iconos de objeto

Aquí verás rápidamente qué puedes hacer si pulsas la cruz de control en distintas direcciones, y qué objetos tienes asignados a cada una de ellas.

Usar objeto

Indica el objeto que está asignado al botón. Pulsa el Botón B para usarlo.

Minimapa

Pequeño mapa de la zona. Pulsa el Botón 2 para mostrarlo u ocultarlo.

Acción

Muestra qué acción puedes realizar al pulsar el Botón A.

Rupias (tu dinero)

Acción que puedes realizar en un momento determinado

Muestra acciones específicas solo disponibles en un momento dado.

Iconos especiales en pantalla

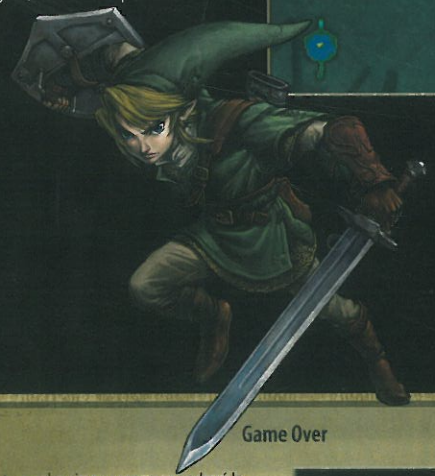
A medida que avances en el juego, en pantalla aparecerán distintos indicadores e iconos, dependiendo del punto de la aventura en que te encuentres. Podrás obtener más detalles en las explicaciones que se dan en el propio juego. Aquí te mostramos algunos ejemplos.

Racimo del rocío de luz

Muestra el número de gotas de rocío de luz que posees.

Indicador de oxígeno

Aparece cuando estás bajo el agua. Si te quedas sin oxígeno, se acabará la partida...



Game Over

Cuando te quedes sin corazones, se acabará la partida. Si respondes SÍ a la pregunta ¿REINTENTAR?, podrás volver a intentarlo desde el punto en el que estabas antes de acabar la partida. Si seleccionas NO, volverás a la **pantalla del título**.

Inventario

Pulsa el Botón – (menos) en la **pantalla de juego** para abrir el **inventario**.

Asignar y usar objetos

1

Apunta al objeto que desees asignar. También puedes seleccionar el objeto usando la palanca de control.

Para ver una breve descripción del objeto, pulsa arriba en la cruz de control.

2

Puedes asignar el objeto a la cruz de control (izquierda, abajo, derecha) o al Botón B.

3

En la **pantalla de juego**, pasa al Botón B cualquier objeto que esté asignado a la cruz de control (izquierda, abajo, derecha).

4

Pulsa el Botón B para usar el objeto. (Algunos objetos pueden usarse simplemente pulsando el botón correspondiente de la cruz de control.) → Página 26

Nota: Para obtener más información sobre cómo usar los objetos, consulta el apartado "Usar un objeto asignable".

Combinaciones con el arco y las flechas

Puedes combinar ciertos objetos con tu arco y tus flechas para crear nuevas armas dentro del **inventario**. Por ejemplo, asigna el ARCO DEL HÉROE a la cruz de control (izquierda, abajo, derecha) o al Botón B, selecciona una BOMBA y pulsa el Botón Z para crear flechas explosivas.

Mapa

Pulsa el Botón 1 en la **pantalla de juego** para abrir el **mapa**. Con el **mapa** podrás saber con precisión dónde te encuentras y decidir cómo llegar a donde quieras ir.

Mapa del mundo

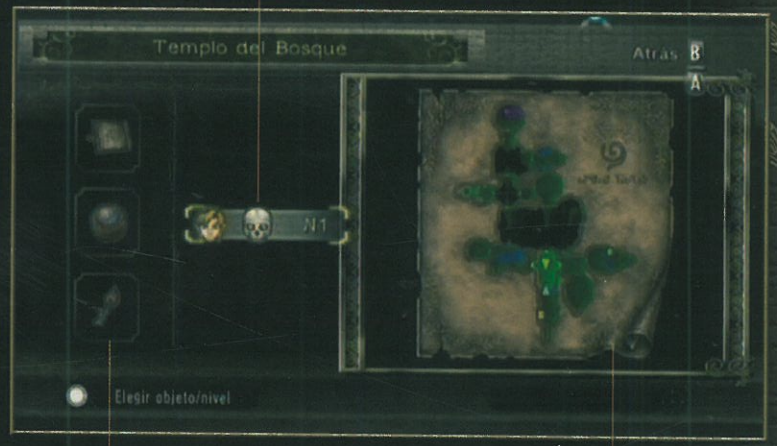
▲ Tu ubicación y dirección en la que estás mirando.

▲ Punto por el que entraste al lugar en el que estás ahora.

Usar el mapa del mundo

A	Ampliar
B	Reducir
Mover el mapa (cuando hayas ampliado una zona)	
Agarra y arrastra usando el Botón A	
Apunta	Selecciona una región y pulsa el Botón A para ampliar una zona.

Mapa de la mazmorra



Objetos de la mazmorra

Mapa
Muestra las distintas cámaras de la mazmorra.

Brújula
Muestra la situación de los cofres y del jefe de la mazmorra.

Llave grande
Abre la puerta de la cámara en la que se encuentra el jefe de la mazmorra.

Leyenda del mapa

- Área en la que estás
- Áreas que ya has visitado
- Áreas que aún no has visitado
- Puerta
- Cofre (cuando tengas la brújula)
- Jefe (cuando tengas la brújula)

Usar el mapa de la mazmorra

A	Ampliar
B	Reducir
	• Cambiar de nivel • Seleccionar objetos de la mazmorra (usa el Botón A para ver una descripción)
Agarra y arrastra usando el Botón A	Mover el mapa (cuando hayas ampliado una zona)

Pantalla de colección

En esta pantalla podrás ver información sobre los distintos objetos que has ido acumulando a lo largo de tu aventura, así como guardar la partida y definir ciertos aspectos del juego.

Información en pantalla

Cuando estés en la **pantalla de juego**, pulsa el Botón + (más) para abrir la **pantalla de colección**. Puedes cambiar de objeto equipado apuntando simplemente con el puntero y pulsando el Botón A. Cuando apuntes a iconos como el correo o el pergamino de las técnicas de espada y pulses el Botón A, se abrirá la pantalla correspondiente.

Piezas de corazón

Consigue cinco de estos fragmentos para obtener un contenedor de corazón y poder aumentar tu energía vital. ➔ Página 29

Sombra Fundida

Objeto misterioso que busca Midna. ➔ Página 25

Se mostrarán los fragmentos de Sombra Fundida conseguidos.

Objetos conseguidos

A medida que progreses en el juego, las casillas vacías se irán llenando con nuevos objetos.

Objetos equipados

Las cajas amarillas indican los objetos con los que estás equipado en ese momento.

Diario de pesca	Anotaciones sobre los peces que has pescado.
Bichos dorados	Bichos dorados que has atrapado.
Correo	Cartas que has recibido.
Técnicas	Técnicas de espada que has aprendido a dominar.

Guardar la partída

Puedes guardar tu aventura hasta el punto actual en el diario de viaje ➔ Página 10. Elige el diario en el que la quieras guardar y pulsa el Botón A. Cuando veas el mensaje: PARTIDA GUARDADA. ¿CONTINUAR? en la parte superior de la pantalla, selecciona SÍ para continuar jugando o NO para volver a la **pantalla del título**. Puedes guardar en cualquier punto del juego, siempre que no estés en medio de un evento importante, pero el juego siempre se retomará desde un punto al inicio de un mapa o evento (si estás en una mazmorra, comenzarás desde la entrada de la misma).

No apagues la consola Wii mientras se están guardando los datos. Hacerlo podría dañar la consola.

Opciones

En la **pantalla de opciones** podrás cambiar distintos aspectos del juego. Elige un ajuste y cámbialo usando la palanca de control (a izquierda y derecha). Confirma tu selección pulsando el Botón A. Usa también la palanca de control (arriba y abajo) para seleccionar otros ajustes.

Fijar objetivo	Selecciona PULSAR cuando quieras que, para fijar tu objetivo, baste con pulsar una vez el Botón Z. Elige MANTENER cuando prefieras que sea necesario mantener pulsado el Botón Z.
Control de cámara	Elige si quieres que el control de cámara sea NORMAL o INVERTIDO.
Puntero	Elige si quieres usar o no el mando de Wii para apuntar. Si eliges NO, podrás apuntar usando la palanca de control.
Atajos de botones	Elige si prefieres usar atajos de botones. Si seleccionas SÍ, podrás cambiar de pantalla apuntando con el mando de Wii. Sin hacer nada, mantén pulsado Z Apunta a un icono. Pulsa A + B Se abre la pantalla. Inventario Mapa Pantalla de colección
Ajuste del mando	Ajusta la posición del puntero del mando de Wii. Pulsa el Botón + para entrar en la **pantalla de ajuste del mando** y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Accíones de Link

Link puede realizar diversas acciones. Familiarízate con ellas tomando como referencia los iconos de objeto.

→ Página 11

Andar, correr, nadar, saltar

Usa la palanca de control para moverte (o nadar cuando estés en el agua). Puedes cambiar la velocidad según la inclinación que des a la palanca de control. Si cuando vayas corriendo te encuentras con algún agujero en el terreno, saltarás automáticamente. Si pulsas el Botón A cuando te estés moviendo, rodarás hacia adelante. Puedes aprovecharte de ese movimiento para lanzarte contra muros y otros objetos.

Z Atacar/Usar escudo

Fijar un enemigo en combate

Cuando veas el icono de un enemigo acercándose, pulsa el Botón Z. El icono cambiará a y fijarás tu objetivo en el enemigo. Cuando un enemigo esté fijado, podrás luchar contra él sin perderlo de vista en ningún momento y protegiéndote con el escudo a la vez.

Apuntar

Cuando uses armas como el tirachinas o el arco, fijar el enemigo te permitirá apuntarle con precisión.

Hablar con personajes que estén lejos de ti

Si fijas tu objetivo sobre un personaje que esté lejos de ti, el icono aparecerá sobre él para indicarte que puedes hablar pulsando el Botón A.

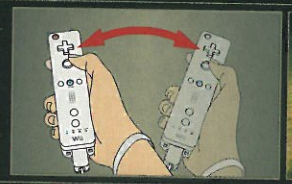
Usar la espada

Cuando tengas una espada, podrás blandirla moviendo simplemente el mando de Wii o el Nunchuk.

Corte

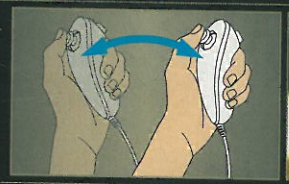
Agita el mando de Wii ligeramente a izquierda y derecha.

Muévelo varias veces para lanzar varios ataques.



Ataque circular

Agita el Nunchuk ligeramente a izquierda y derecha.



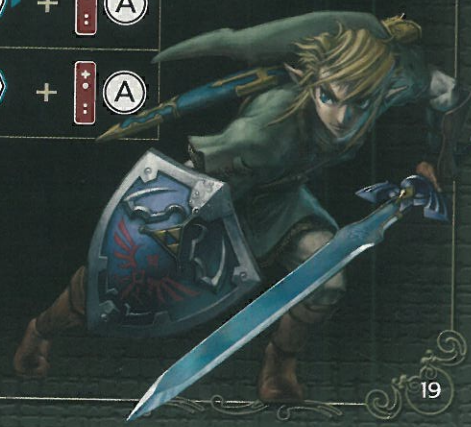
Corte volador

Z + A

Otras accíones en combate

Salto lateral	Z + ◀ ▶ + A
Salto mortal hacia atrás	Z + ▼ + A

Salto lateral



A Diversas acciones

Dependiendo de la situación, pulsar el Botón A hará que Link realice cualquiera de las siguientes acciones.

Hablar / Leer / Abrir

Puedes hablar con la gente, leer carteles y objetos misteriosos o abrir puertas y cofres de tesoros.

Coger / Tirar / Dejar

Podrás coger ciertos objetos, como tinajas o pedruscos, y dejarlos donde quieras. Luego, si vas corriendo o tienes a un enemigo fijado, podrás lanzar los objetos pulsando simplemente el Boton A. También puedes lanzarlos dando un ligero golpe de muñeca con el mando de Wii.

Entrar

Pulsa el Botón A para entrar por pequeños túneles y otros espacios reducidos. Usa la palanca de control para moverte por el túnel y elegir la dirección que quieres tomar.

Agarrar + Empujar / Tirar

Puedes agarrar ciertos objetos, como cajones de madera, pulsando el Botón A, y luego moverlos con la palanca de control.

C Perspectiva en prímera persona

Pulsa el Botón C para cambiar la perspectiva de la cámara a un plano subjetivo y usar la palanca de control o el puntero del mando de Wii para mirar a tu alrededor.

Observar lo que te rodea

A Silbato de hierba

En ciertos campos, encontrarás varios tipos de hierba con los que podrás silbar. Acércate a la hierba y pulsa el Botón A para cogerla y poder usarla. Hay dos variedades de hierba, la que llama a los caballos y la que llama a los azores. Usa la primera para llamar a Epona y la segunda para llamar a un azor que te ayudará a conseguir objetos que estén demasiado lejos de ti o atacar a enemigos distantes.

Tomando las riendas

Para subirte a Epona, acércate a ella y pulsa el Botón A. Para desmontar, pulsa el Botón A cuando esté parada.

Epona

Cabalgar

Usa la palanca de control para cabalgar. Inclínala lentamente hacia ti para hacer que Epona retroceda lentamente. Inclínala rápidamente para hacer que dé la media vuelta.

Galopar

Usa el Botón A para espolear a Epona y hacer que galope por unos momentos. Cada vez que espolees a Epona, desaparecerá uno de los seis iconos de que dispones. Al galope, podrás saltar vallas y otros obstáculos.

Iconos del galope

Muestran el número de veces que puedes espolear a Epona. Con el tiempo, Epona recuperará energías y volverás a disponer de todos los iconos.

Usar la espada a caballo

A lomos de Epona también podrás usar la espada, siempre que tengas una. Agita el mando de Wii o el Nunchuk para blandirla, igual que lo harías a pie.

➔ Página 19

Link lobo

En un momento de la aventura, Link se transformará en lobo. Bajo esta forma, las acciones que puede ejecutar son diferentes y no puede llevar armas.

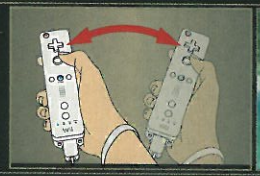
Diversas acciones

Pulsa el Botón A para realizar la acción adecuada en cada situación. Por ejemplo, si te estás moviendo, pulsa el Botón A para correr más deprisa. De lobo, Link no podrá hablar con las personas, pero sí con los animales.

Movimientos de ataque

Mordisco

Agita ligeramente el mando de Wii.



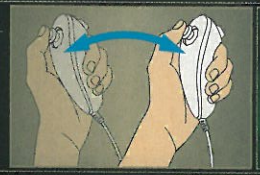
Saltar a morder

Z + A

Nota: Cuando alcances al enemigo, sigue pulsando el Botón A para seguir mordiéndolo.

Ataque circular

Agita ligeramente el Nunchuk.



Ataque múltiple tras crear un campo de energía oscura (cuando Midna esté a lomos de Link lobo)

B mantener ▶ fijar enemigo ▶ soltar B

Nota: Atacarás a todos los enemigos que estén dentro del círculo.

Empujar / Morder

Agarra un objeto que pueda moverse, como un cajón de madera, pulsando el Botón A y luego empújalo usando la palanca de control. Link lobo también puede coger tinajas y otros objetos con sus fauces.

Percibir

Pulsa izquierda o derecha en la cruz de control para hacer uso de tu percepción animal y ver cosas que normalmente no podrías ver o reconocer olores a los que podrás seguir la pista. Usa esta habilidad especial de tu forma de lobo para buscar cosas e investigar objetos misteriosos.

Escarbar

Pulsa abajo en la cruz de control para escarbar el suelo. También podrás escarbar túneles debajo de vallas y puertas para pasar al otro lado. Usa la percepción animal de Link lobo para encontrar objetos enterrados.

Aullar

En su forma de lobo, Link puede aullar en los lugares donde crece el silbato de hierba, y llamar al azor, por ejemplo, para que te dé una pista. Puedes aullar en tres tonos distintos. Cambia el tono para adaptarte a la melodía del silbido (línea azul).

→ Página 21

Aullar

Cambiar de tono (hay 3 tonos)

Hablar con Midna

Cuando ya conozcas a Midna, pulsa arriba en la cruz de control para hablar con ella y pedirle prestados sus poderes especiales. A partir de cierto momento del juego, podrá teletransportarte, por ejemplo. Cuando Midna quiera hablar contigo, su icono parpadeará, así que pulsa entonces arriba en la cruz de control.

Z + A Saltar grandes distancias

En ciertos puntos, podrás dar enormes saltos.

- El icono de Midna parpadea.
- Pulsa la cruz de control.
- Usa Z para fijar a Midna.
- Pulsa A para saltar.

Icono de Midna

Teletransportarte

Si hablas con Midna y seleccionas TELETRANSPORTAR, se abrirá el **mapa**. Elige en él tu destino con la palanca de control y pulsa el Botón A.

Portales

Solo podrás teletransportarte a lugares específicos en los que se haya abierto un portal. A medida que avances en tu aventura, habrá más portales abiertos.

Objetos

Existen dos tipos de objetos: los que, como el tirachinas o el candil, se asignan y usan pulsando un botón, y los que directamente puedes coger y usar en el lugar en que los encuentras.

Usar un objeto asignable

Para usar un objeto de los que llevas contigo, asignalo primero a la cruz de control (izquierda, abajo, derecha) en el **inventario**. Cuando pulses la dirección correspondiente en la cruz de control, el objeto pasará al Botón B, y luego podras usarlo simplemente pulsando el Botón B. Para guardar el objeto, pulsa el Botón A. (Algunos objetos pueden usarse directamente pulsando la dirección correspondiente de la cruz de control.)

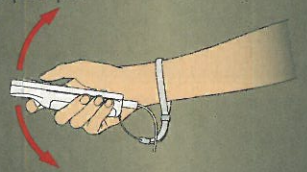
➔ Página 13

Caña

Ve a pescar a un río o a un lago. Para pescar, saca primero la caña con el Botón B.

(Pesca con señuelo ➔ Página 34)

Lanza la caña levantando el mando de Wii y bajándolo luego con un ligero golpe de muñeca. Espera con el flotador en el agua hasta que pique un pez.



Cuando pique un pez, levanta el mando de Wii. Mantenlo levantado para hacerte con él.

Usar cebo

Si lo deseas, puedes ponerle un cebo al anzuelo. Primero, pon una larva de abeja o una lombriz en una botella vacía y asignala a la cruz de control. Cuando tengas la caña asignada al Botón B, pulsa la dirección de la cruz de control que tenga asignada la botella y tu cebo estará listo.

Tirachinas

Usa el tirachinas para disparar pequeños proyectiles. Para apuntar a objetos distantes, usa el puntero del mando de Wii.

Usar el tirachinas

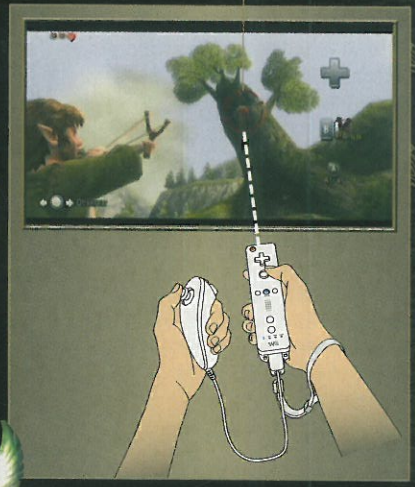
Mantén pulsado B.

Usa para mirar a tu alrededor. Usa el mando de Wii para mover la mira y apuntar.

Suelta B para disparar.

Si usas el Botón Z para fijar tu objetivo en objetos cercanos, tus disparos tendrán mayor precisión.

Mira



Bumerán tornado

Lanza el bumerán y este creará un pequeño tornado a su paso que hará temblar a los enemigos e incluso te acercará objetos lejanos. El bumerán se maneja de manera parecida al tirachinas. Con esta arma, podrás fijar varios objetivos a la vez usando el Botón Z.

Usa Z para fijar un objetivo.

Candil

El candil te ayudará a ver en cuevas y lugares oscuros, encender fuegos y quemar cosas. Además, el uso del candil no te impedirá que puedas usar otro objeto a la vez.

Medidor de aceite

Cada vez que uses el candil, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá un medidor para indicarte cuánto te queda. Si se acaba el aceite, se apagará el candil.

Rellenar de aceite el candil

Para rellenar el candil de aceite, asignalo al Botón B, asigna la botella de aceite en una dirección de la cruz de control (izquierda, abajo, derecha) y púlsala para rellenarlo.

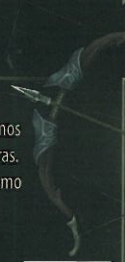
Botella vacía

Se usa principalmente para llevar líquidos. Puedes rellenarla con pociones con las que recuperar energía vital, aceite para tu candil o cebo para tu anzuelo, y hasta encerrar en ella un hada para momentos desesperados.

Bomba

Las bombas pueden usarse para dañar al enemigo o para abrir agujeros en paredes y otros lugares. Usa el Botón B para prender la bomba y pulsa de nuevo el Botón B para dejarla en el suelo o, si estás corriendo, lanzarla.

Arco del héroe



Con este arco, podrás atacar al enemigo desde lejos y accionar diversos mecanismos inaccesibles situados en algunas mazmorras. El arco se maneja de manera similar a como se maneja el tirachinas.

→ Página 27

La Ucayaya y el Ucanene

Cuando estés dentro de una mazmorra, usa a la Ucayaya para que te saque de ella. Para volver a la Ucayaya, usa al Ucanene, su hijo.

Ucanene

Ucayaya

Contenedores y piezas de corazón

Cuando consigas un contenedor de corazón o reúnas cinco piezas de corazón, aumentará tu energía vital disponible.

→ Página 11

Contenedor de corazón

Pieza de corazón

Pequeños objetos

Son objetos que pueden aparecer al derrotar a tus enemigos o al romper objetos más grandes, y se acumulan automáticamente al recogerlos. Están ocultos a lo largo y ancho de este mundo y deberás usar todo tipo de habilidades para recogerlos. Prueba a buscarlos en las tinajas, entre la hierba, etc.

Corazón

Rellena un poco tu energía vital.

Rupia

La rupia es la divisa en Hyrule. El color indica su valor.

Pepitas de calabaza

Las semillas de calabaza pueden usarse como munición para el tirachinas. Puedes acumular hasta 50 pepitas. Cuando tengas 50, no podrás acumular más.

Consejos para el aventurero

A continuación te damos algunas pistas que ojalá te ayuden en tu aventura. Usa estos consejos cuando veas que no puedes resolver un determinado puzle, acabar con un enemigo, etc.

P **No sé cómo salir de este laberinto y no puedo continuar.**

R ¿Seguro que no has pasado algo por alto? Mira bien a tu alrededor por si hay algo en lo que no has reparado, como una puerta, un cofre o quizás un atajo. También puedes hablar con Midna usando la cruz de control (arriba), quizás te dé una pista.

Hay muchos modos de usar un objeto

¿Has probado a usar los nuevos objetos que acabas de conseguir? Prueba a usarlos de distintos modos, puedes aprender que también te sirven para hacer cosas que no te esperabas.

Armas

El bumerán y otras armas no sirven solo para atacar al enemigo. También puedes usarlas con otros fines, dependiendo de la situación.

Consigue información

Habla con toda la gente que te encuentres para obtener todo tipo de información. Cuando Link sea un lobo, podrá aprender cosas usando su percepción animal o hablando con otros animales.

➔ Página 23

P **¿Para qué sirve fijar a un enemigo?**

R Cuando fijas a un enemigo para atacarle, te aseguras de que siempre lo tienes de frente y así es más fácil mantener las distancias. Usa esta técnica contra los enemigos más ágiles y los que vuelan. También puedes usarla para hablar directamente con gente que esté lejos de ti.

P **No puedo acabar con el jefe de una mazmorra.**

R Cada jefe posee sus propias armas, y también su punto débil. Busca ese punto débil mientras escapas de sus ataques y trata de descubrir el mejor modo de atacarle. Si ves que te quedas sin energía vital, echa un vistazo por ahí a ver si encuentras corazones.

P **¿Para qué sirve la Ucayaya?**

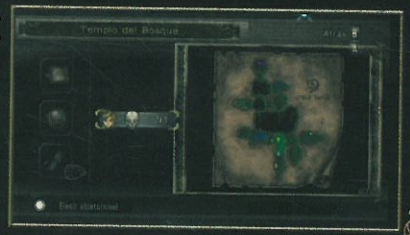
R Cuando estés en una mazmorra, la Ucayaya te puede sacar de ella al instante. Si te estás quedando sin energía y no ves corazones, o si se te acaba el aceite, llama a la Ucayaya para que te saque y puedas pertrecharte de nuevo antes de volver a la batalla.

P Me quedo sin energía vital muy rápidamente.

R Puedes aumentar tu energía consiguiendo contenedores de corazón o reuniendo piezas de corazón para formar contenedores nuevos. Cada vez que acabes con el jefe de una mazmorra, te dejará un contenedor. Las piezas de corazón están ocultas en las mazmorras y fuera de ellas, pero también se pueden conseguir en algunos minijuegos.

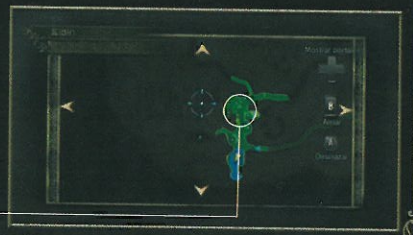
P ¿Qué hago si me pierdo en una mazmorra?

R Las mazmorras son auténticos laberintos. Si te pierdes, mira el mapa y trata de buscar la forma de continuar. Si consigues la brújula, será más fácil seguir porque sabrás donde están los cofres con tesoros y el jefe final.



P No veo ni una gota del rocío de luz.

R Mira bien en el mapa del mundo. Te dará información muy importante, incluida la ubicación del rocío de luz. Cuando no sepas qué hacer, lo primero es mirar el mapa.



Ubicación de las gotas de rocío

P ¿Qué es eso de las técnicas?

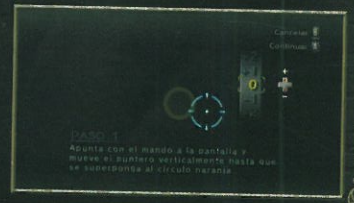
R En un momento del juego, conocerás a un personaje que te enseñará técnicas ancestrales para usar la espada. Aprende a dominarlas y úsalas para acabar con los enemigos más poderosos.

P ¿Qué son esos bichos brillantes que se ven por ahí?

R A veces, en tus viajes, verás pequeños bichos, la mayoría insectos. Son los llamados "bichos dorados" y, si los pillas a todos, puede que recibas algo especial a cambio...

P Parece que hay algún problema con el puntero, cursor o como se llame...

R Lo primero que debes hacer es ir a la opción AJUSTE DEL MANDO en la **pantalla de opciones**. Así podrás configurar la posición del cursor en pantalla y encontrar la distancia adecuada con respecto al televisor. Si el problema no se soluciona, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii.



Pesca con señuelo

Cuando llegues a cierto punto de la aventura, descubrirás el muelle de pesca. ¡Cambia la espada por la caña y pásate por él siempre que necesites un poco de relax!

Aprende a pescar

1 Usa la barca para llegar hasta el punto que más te guste.

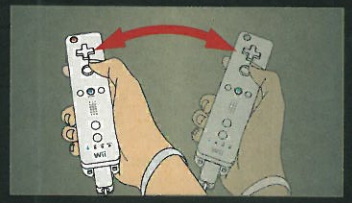
2 Cuando te hayas decidido, saca la caña pulsando el Botón B y elige la dirección en la que quieres tirar la caña con la palanca de control.

3 Para tirar el anzuelo, mantén pulsado el Botón A, levanta el mando de Wii y bájalo con un ligero golpe de muñeca a la vez que sueltas el Botón A.

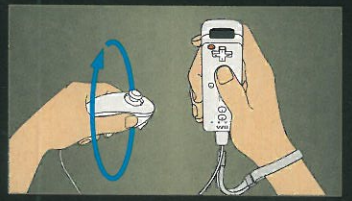
Levanta el mando de Wii manteniendo pulsado Ⓐ.

Bájalo y suelta a la vez Ⓐ

4 Cuando el flotador esté en el agua, usa el mando de Wii para atraer al pez moviendo el señuelo, dejándolo quieto un segundo, volviéndolo a mover, y así, hasta que piquen.



5 Cuando pique un pez, levanta el mando de Wii y mantenlo en posición vertical. Cuando tengas el pez enganchado, gira el Nunchuk para recoger el sedal con el carrete.



6 Cuando hayas acercado el pez lo suficiente a la barca, en la parte inferior de la pantalla verás COGER. Pulsa los Botones A y B a la vez para meter el pez en la barca.

Truquillos de la pesca con señuelo

- Cuando salte un pez que haya picado en el anzuelo, baja el mando de Wii para darle margen e impedir que se suelte.
- Los peces suelen estar cerca de la orilla y las rocas.

Créditos

DIRECTOR
Eiji Aonuma

SUB DIRECTORS
Makoto Miyanaga
Yoichi Yamada
Shinichi Ikematsu
Daiji Imai
Koji Kitagawa
Hiromasa Shikata
Kentaro Tominaga

SCRIPT
Aya Kyogoku
Takayuki Ikkaku

LEVEL PLANNING
Ryutaro Kanno
Minoru Narita
Yugo Hayashi
Kosuke Yabuki
Kosono Okina

BOSS BATTLE PLANNING
Kenta Usui

DATA MANAGEMENT
Shigeo Kimura
Hajime Nakamura

PROGRAMME DIRECTORS
Toshio Iwawaki
Kazuaki Morita

MAIN PROGRAMMING
Makoto Sasaki

PLAYER PROGRAMMING
Hiroshi Umemiya

UI SYSTEM PROGRAMMING
Nobuo Okajima
Atsushi Sakaguchi
Shigeki Yoshida

ENEMY PROGRAMMING
Takamitsu Kuzuhara
Keigo Nakanishi
Hisashi Okada
Atsushi Yamazaki

OBJECT PROGRAMMING
Kouji Sakai
Norihisa Ashida

NPC PROGRAMMING
Nobuhiro Sumiyoshi
Masayuki Kuwajima
Takashi Yoshimi
Keiji Takahashi

TECHNICAL PROGRAMMING
Kenzo Hayakawa
Kenji Matsutani

CAMERA PROGRAMMING
Masatoshi Ogawa

ART DIRECTOR
Satoru Takizawa

PLAYER DESIGN
Keisuke Nishimori

ENEMY DESIGN LEAD
Yoshiyuki Oyama

ENEMY DESIGN
Yasutomo Nishibe
Takafumi Kiuchi
Rikuto Yoshida

CHARACTER DESIGN LEAD
Satomi Asakawa

CHARACTER DESIGN
Michiko Iwasawa
Tsubasa Sakaguchi
Daisuke Watanabe
Tomomi Marunami

FIELD DESIGN LEAD
Atsushi Miyagi

FIELD DESIGN
Eiji Mukao
Hanako Hisada
Takuro Shimizu
Masahiro Kawanishi
Mizue Suetake

DUNGEON DESIGN
Hiromu Takemura
Shinko Takeshita
Akito Osanai
Kazunori Hashimoto

EFFECT DESIGN
Haruyasu Ito
Yoko Fukuda

UI DESIGN
Tokihiko Toyoda
Mei Ide

MAIN CHARACTER DESIGN/ ILLUSTRATION
Yusuke Nakano

3D ANIMATION PLAYER
Marumi Nakajo
Yuko Yoshimura

ENEMY/CHARACTER
Takeshi Yamaguchi
Chikako Nishizaki
Takeshi Arima
Hiroki Motoshiromizu
Mieko Ajima
Kimihiro Ozaki
Hiroki Ishibashi

CINEMA SCENE
Hiroko Ihara
Satoru Yasumura
Takahiro Koizumi
Katsuki Hisanaga
Kazuhide Hiura
Masayuki Kawakita

3D MODELING ENEMY/CHARACTER
Hiroyuki Inoue
Yasutaka Maeki
Masanori Esaki
Takumi Ishii
Kazuhiro Saito
Shunsuke Yamamoto

FIELD/DUNGEON
Shunichi Shirai
Sanae Suzuki
Tomoko Kusano
Ritsuko Tanaka
Mizuki Tashima
Mari Fujita
Kyohei Yamaguchi
Mariko Sanefuji
Masami Naito

OBJECT
Mutsumi Oda
Fumihiro Matsumoto

CINEMA SCENE DIRECTORS
Mitsuhiro Takano
Takumi Kawagoe

CINEMA SCENE PLANNING
Shigeki Yoshida
Daisuke Nobori
Hiroyasu Kuwabara
Hitoshi Kobayashi

Eriko Kimura
Chiaki Aida
Naoki Mori

MOTION CAPTURE
Koichi Natsuyama
Hitomi Hiraki
Miwa Hashiguchi

MUSIC
Toru Minegishi
Asuka Ota
Koji Kondo

SOUND EFFECT/PROGRAMMING
Takahiro Watanabe
Yohei Miyagawa
Atsushi Masaki
Mitsuhiro Kida

VOICE
Akira Sasanuma
Akiko Koumoto
Hironori Miyata
Junji Kitajima
Jun Mizusawa
Takeharu Onishi
Juri Takita
Sayaka Aida
Hiromi Hirata
Naomi Wakabayashi

"TEASER MUSIC ORCHESTRATION" MUSIC
Mahito Yokota

ARRANGEMENT
Michiru Oshima

PROGRESS MANAGEMENT
Keizo Kato

SUPERVISORS
Takashi Tezuka
Toshihiko Nakago

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Shingo Okamoto

DEBUG
Ryosuke Yamada
Naoki Takami
Super Mario Club

PROGRAMMING SUPPORT
Masato Kimura
Shinichi Sasaki
Masafumi Kawamura
Hideaki Shimizu
Programming Support Group

PACKAGE/MANUAL
Yoshinori Oda
Kazuma Norisada
Fumiyoshi Suetake

PROMOTION
Takeshi Furuta
Toshio Mukai

SPECIAL THANKS
Yuri Adachi
Jin Ikeda
Youji Inagaki
Keijiro Inoue
Keizo Ota
Yoshinori Kiuchi
Shinya Kitai
Keiko Kinoshita
Tomoaki Kuroume
Hiroyasu Sasano
Kaoru Sato
Takao Shimizu
Tadashi Sugiyama
Toshiaki Suzuki
Shinya Takahashi
Masahiro Takeguchi
Takuhiro Douta
Takahiro Hamaguchi
Yoshiki Haruhana
Shunsuke Makita
Keisuke Matsui
Yumiko Matsumiya
Shigehiro Kasamatsu
Kiyoshi Koda
Atsushi Nishiwaki
Kunihiro Komatsu
Masaro Sakakibara
Gentaro Takaki
Hiromichi Miyake
Yuji Sawatani
Takafumi Noma
Kei Uramoto
SRD
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
JAE
Sanda Heartland Ranch

PRODUCER
Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

PACKAGE/MANUAL
Britta Henrich
Silke Sczyrba
Jens Peppel
Petra Becker
Ursula Lipinski
Peter Swietochowski
Adrian Michalski
Jasmina Libonati
Kathrin Grieser
Celine Giebel
Monika Humpe
Martin Heyne
Wojciech Sitarski
Manfred Anton

LOCALISATION MANAGEMENT
Hiroyuki Uesugi
Kai Zeh

LOCALIZATION COORDINATION
Marcus Krause

TRANSLATION

GERMAN	Thomas Ito
FRENCH	Michael Hugot
SPANISH	Jesus Angel Rodriguez
ITALIAN	Barbara Pisani

SPECIAL THANKS
Silke Bock-Günther
Pierre Bancov
Emilio Gallego Zambrano
Francesca Di Marco

PRODUCT TESTING
VALIDATION AND TESTING TEAM

Notas

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE – LEE LAS SIGUIENTES NOTAS DE ADVERTENCIA ANTES DE JUGAR O DEJAR QUE TU HIJO JUEGUE A VIDEOJUEGOS

⚠ ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Ciertas personas (una de cada 4000, aproximadamente) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.
Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Se recomienda a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan a videojuegos. Se debe dejar de jugar inmediatamente y consultar a un médico si se experimenta alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.**
Recomendaciones para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas a videojuegos:

- Colócate lo más lejos posible de la pantalla.
- Utiliza el televisor más pequeño que tengas.
- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juega siempre en lugares bien iluminados.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

⚠ ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS Y LA FATIGA VISUAL

Al jugar, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel, o bien notar los ojos cansados. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación cutánea o fatiga visual, sigue las siguientes recomendaciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a los padres que controlen el tiempo que sus hijos pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aunque creas que no lo necesitas.
- Si sientes cansancio o dolor en manos, muñecas, brazos u ojos mientras juegas, o si notas síntomas como hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento, deja de jugar y descansa varias horas antes de retomar el juego.
- Si persisten dichos síntomas o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a tu médico.

⚠ ADVERTENCIA SOBRE EL EMBARAZO Y CIERTAS DOLENCIAS

Consulta a tu médico antes de jugar a juegos de Wii que puedan requerir ejercicio físico si estás embarazada, o si sufres alguna afección cardíaca o respiratoria, padeces problemas de espalda, de articulaciones u ortopédicos, tienes la presión sanguínea demasiado alta, si tu médico te ha recomendado que restrinjas tu actividad física o si padeces alguna dolencia que pudiera agravarse como consecuencia del ejercicio físico.
Las personas sometidas a tratamiento por lesión o enfermedad en dedos, manos o brazos NO deben usar la función de vibración del mando de Wii.

⚠ ADVERTENCIA SOBRE EL MAREO POR MOVIMIENTO (CINETOSIS)

Jugar a videojuegos puede causar mareo por movimiento (cinetosis). Deja de jugar inmediatamente si sientes mareos, náuseas, fatiga, mareo por movimiento o síntomas similares, o si experimentas molestias en ojos, manos o brazos al jugar a videojuegos. Se recomienda no conducir ni realizar actividades que exijan esfuerzo hasta que hayan desaparecido las molestias.

⚠ PRECAUCIONES SOBRE EL USO DE LA CORREA

Sujeta con firmeza el mando de Wii y el Nunchuk (si lo estás utilizando). Usa siempre la correa del mando de Wii para evitar que el mando se te escape por accidente durante la partida y reducir el riesgo de dañar el propio mando o los objetos que haya alrededor, o de provocar lesiones a otras personas. Asegúrate de que haya suficiente distancia a tu alrededor mientras estés jugando a juegos de Wii. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y sécatelas. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario usar movimientos exagerados o forzados.

PRECAUCIONES SOBRE LOS DISCOS

Lee y sigue las siguientes recomendaciones antes de usar un disco de Wii o de Nintendo GameCube con la consola Wii; de lo contrario, podrías dañar la consola Wii o los discos.

- Carga los discos sujetándolos únicamente por el borde. No metas nunca el dedo por su agujero central, ya que podrías pillártelo.
- Sujeta siempre los discos por el borde o por la cara del título. No toques la otra cara del disco.
- No utilices discos deteriorados, deformados o que hayan sufrido algún tipo de reparación.
- No dobles ni ejerzas demasiada presión sobre los discos al insertarlos en la consola.
- No dejes los discos expuestos directamente a la luz del sol ni a altas temperaturas, humedad, polvo, suciedad u otros elementos contaminantes.
- Cuando no estés utilizando un disco, guárdalo en su caja para evitar que se raye, se ensucie o se deteriore de algún modo.
- No escribas ni pegues ninguna clase de etiqueta sobre los discos.
- Si un disco se ensucia con polvo o huellas dactilares, la consola no podrá leer la información correctamente. Si es necesario, limpia el disco con un trapo suave de algodón ligeramente humedecido (utiliza únicamente agua). Limpia el disco desde el centro hacia el borde, evitando realizar movimientos circulares.

LEE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES DE LA CONSOLA Wii EN SU TOTALIDAD ANTES DE USAR LA CONSOLA, UN DISCO O UN ACCESORIO DE Wii. DICHO MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD.